

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam skripsi yang berjudul dampak *game online* terhadap etika remaja di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Dampak *game online* pada remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo relatif tinggi hal ini terlihat dari banyaknya remaja yang kecanduan *game online*, adanya tempat untuk bermain *game* bersama-sama seperti di tokoh kelontong, adanya tekanan dari teman-teman, *game* yang bervariasi, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, sehingga berdampak buruk pada etika remaja tersebut, seperti suka berkata-kata kasar, tidak patuh kepada orang tua, suka berbohong dan melalaikan kewajiban mereka seperti beribadah. Hal ini diakibatkan oleh kecanduan *game online*.
2. Upaya orang tua dalam mengatasi dampak *game online* pada etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo adalah memberikan pengawasan saat bermain *game online*, memberi batasan waktu untuk bermain *game online*, memberi nasehat atau pemahaman bahayanya dampak dari bermain *game online* tidak membelikan kuota internet selalu. Walaupun perubahan anak tidak spontan tetapi jika diterapkan terus menerus akan merubahnya menjadi baik dan dukungan keluarga sangatlah berpengaruh.

## **5.2. Implikasi**

Implikasi penelitian ini ialah sebagai berikut:

### **1. Implikasi teoritis**

Secara teoritis, ada dampak yang signifikan dari game online terhadap etika remaja. Hal ini dikarenakan orang tua tidak memainkan peran sebagai pengawas saat anak-anak mereka bermain game online, baik sendirian maupun bersama teman. Orang tua harus selalu memastikan bahwa anak-anak mereka mengetahui apa yang sedang mereka lakukan, bahkan ketika mereka tidak berada di lingkungan sekitar, karena peran orang tua dalam pertumbuhan anak sangatlah penting.

### **2. Implikasi Praktis**

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan membantu orang tua, masyarakat, dan pemerintah dalam memberikan penekanan yang lebih besar pada proses pertumbuhan remaja. Pihak-pihak tersebut dapat bekerja sama untuk menarik lebih banyak perhatian pada remaja yang bermain game online untuk menghentikan kejadian yang melibatkan perilaku tidak etis mereka.

## **5.3. Saran**

### **1. Untuk para remaja**

Remaja harus dapat menyeimbangkan waktu mereka antara terlibat dalam kegiatan yang bermanfaat bagi mereka secara pribadi dan bermain game online. Diharapkan mereka akan lebih selektif terhadap apa yang mereka terima dan mainkan, tidak diperbudak oleh game online, dan mengubah perilaku mereka ketika mereka meninggalkan tanggung jawab mereka..

2. Untuk orang tua

Guna mencegah anak-anak mereka melakukan hal-hal yang tidak diinginkan oleh orang tua, orang tua seharusnya mengawasi dan membimbing anak-anak mereka setiap saat saat mereka berdoa, belajar, dan bermain.

3. Untuk peneliti berikutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan dan bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya.